

Автор игры: Райнер Книциа

Сумерки Венеции

✦ Правила игры ✦



Перед началом карнавала Великий Дождь, правитель Венеции, получает приглашение от двух знатных домов, соревнующихся за его благосклонность. Он окружает себя верной свитой и отправляется к одному из пригласивших, однако путь затягивается. Дождь не подозревает, что каждый в его свите подкуплен знатью и ведёт его к своим тайным покровителям.

Но свита Дождя — не единственные, кто может влиять на него. Его сердцем и тайнами владеет фаворитка. В порыве ревности она добыла обличающее письмо и тайком отправилась по тёмным закоулкам Венеции на встречу с заговорщиками.

Взяв на себя роль представителей знатных домов, вы будете стараться привести Великого Дождя в ваш особняк, попутно сражаясь за верность его слуг, которые способны повлиять на маршрут правителя Венеции.

Кто из вас окажется хитрее и убедительнее?

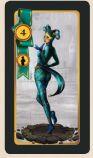
❖ Цель игры ❖

Заставить фишку Дожа или фишку Фаворитки достигнуть ⁷ или ⁸ клетки на вашей стороне поля. Данные клетки являются вашим особняком.

❖ Ход игры ❖

- Игровая партия проходит в несколько раундов. Каждый раунд состоит из двух (или в случае ничьей – трёх) раздач.
- Во время каждой раздачи игроки ходят по очереди, начиная с игрока, которому достался Купец.

В ходе игры игроки разыгрывают карточки, олицетворяющие собой влияние двух знатных домов. После розыгрыша карточек игроки перемещают по игровому полю соответствующие фигуры.



Когда карточки заканчиваются первый раз игрокам надо перемешать сброс и продолжить игру – начинается вторая раздача. Когда карточки закончатся повторно – игроки проверяют победные условия и либо начинают третью раздачу, либо завершают раунд.

В начале следующего раунда игроки вновь проводят подготовку к игре, пропуская при этом 1 и 7 этап – игроки просто меняются фишками Купца и Арлекина.

После окончания второго раунда игра завершается победой одного из игроков. В случае ничьей играется ещё один раунд. Победные условия описаны в разделе **Окончание раунда и окончание игры**.

❖ Ход игрока ❖

Ход игрока состоит из трех последовательных этапов:

- 1) **Розыгрыш карточек и перемещение фишек / сброс карточек**
- 2) **Перемещение Фаворитки**
- 3) **Добор карточек**

1) **Розыгрыш карточек и перемещение фишек / сброс карточек**

В свой ход игрок может разыграть от 1 до 8 карточек с руки, в любом порядке, но только одного типа. Всего этих типов 4: Дождь, Стражники, Купец и Арлекин. При этом номиналы у карточек могут быть разные.

Пример: игрок разыгрывает 3 карточки Арлекина: 2, 4 и 8. Все карточки одного типа, а значит, могут разыгрываться одновременно с руки.

Если игрок недоволен доставшимися ему карточками, то он может в начале хода (т.е. до совершения каких-либо действий) сбросить все карточки с руки, добрать новые карточки до 8 и передать ход другому игроку (пропустив 2 и 3 этапы хода).

Карточки разыгрываются для перемещения фишек на игровом поле.

Карточки на руке держатся тайно от соперника.

Рекомендуем разыгрывать карточки не одновременно, а поочередности, дабы лучше продумывать свой ход.

Структура карточек:



1. Количество очков движения, которое получает фишка при розыгрыше данной карточки.

2. Особый символ движения фишки, описанный в разделе **Свойства карточек**.

3. Символ, указывающий на тип фишки.

Используйте для легкого ориентирования по типам карточек, когда держите их в руке, а также для соотнесения с фишками на поле.

Разыгрывая карточку, игрок перемещает соответствующую ей фишку на указанное количество клеток **в одном направлении**. Однако, игрок **обязан** использовать **все очки движения**. Разыгрывая следующую карточку, игрок может переместить фишку в выбранном ранее, или в другом направлении. Не обязательно перемещать фишку всегда по направлению к своему особняку.

Если при розыгрыше карточек фишка выходит за пределы поля, игрок должен будет отменить свой ход и разыграть свои карточки не нарушая правил.

Важно! Вы не можете разыграть карточку, действие которой не может быть выполнено.

Это же касается и других правил игры, влияющих на перемещение фишек на поле (например, правило **«Знати и Доблести»**, описанное в разделе **Особые правила персонажей**).



Пример: у вас на руке 8 карточек, из них 4 являются карточками Купца. Вы решаете разом разыграть эти 4 карточки, перемещая его на 7 клеток (3+1+1+2). Т.к. Купец при этом не вышел за пределы поля – все карточки сыграны правильно.



Разыгрывая карточки, игрок отправляет их в личный сброс лицом вверх – сброс располагается рядом с особняком игрока. Стопки сброса игроков разделены для того, чтобы в случае необходимости игроки могли легко отследить совершённые ходы.

2) Перемещение Фаворитки

«Он пожалеет о том, что задел мою гордость». Фаворитка страшно приревновала Дожа и решила во что бы то ни стало ему отомстить. Вскоре она получила два письма и оба предлагали ей месть – нужно лишь доставить тайны Дожа в особняк знатной семьи – отличались лишь уговоренные места встречи.

Фаворитка знала, что на это способен лишь кто-то приближённый к Дожу – однако не осмеливалась предположить кто. В назначенный день, после очередной встречи с правителем города, она нырнула в тёмный переулок и осторожно устремила к одному из знатных домов. В условном месте её должен был ждать заговорщик... но кто же он?

В конце хода игрока происходит проверка перемещения фишки Фаворитки. Игроки перемещают её в направлении своего особняка при выполнении следующих условий:

- **На 1 клетку за каждую фишку расположенную на клетке вашего особняка.**
- **На 1 клетку если Дож и оба Стражника находятся на вашей половине поля (при этом никто из них не стоит на клетке 0).**

Если оба игрока выполняют условия движения Фаворитки на этом этапе – вычитите из большего результата меньший и переместите Фаворитку.

Фишка Фаворитки перемещается по своей части поля, на которую **не заходят** другие фишки. Несмотря на то, что это отдельная часть поля – последние две клетки по обеим сторонам поля **также являются особняком**.

Важно! На Фаворитку не действуют особые правила других персонажей.

Как и в случае с фишкой Дожа – игрок, чей особняк посетила Фаворитка, мгновенно побеждает в раунде.

Пример: так как на клетке вашего особняка располагается Купец и Стражник – переместите Фаворитку на две клетки в сторону вашего особняка.

Несмотря на то, что Дож и один из Стражников находятся на вашей стороне поля, другой Стражник расположился в центре поля – значит Фаворитка не получает дополнительный шаг в вашу сторону. На клетке особняка другого игрока нет фишек и на его стороне поля не располагаются Дож и Стражники – значит в этом ходу Фаворитка перемещается лишь в вашу сторону.



В редкой ситуации, когда Фаворитке приходится пройти более двух клеток и при этом её фишка выходит за пределы игрового поля, победа всё равно засчитывается.

3) Добор карточек

В конце хода игрок добирает карточки в руку до 8. После чего ход передаётся к следующему игроку.

❖ ОКОНЧАНИЕ РАУНДА И ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ ❖

Игровой раунд может закончиться в нескольких случаях:

- Раунд мгновенно заканчивается, если один из игроков привёл на клетку своего особняка фишку Дожа и/или Фаворитки. Этот игрок побеждает в раунде.
 - Если карточки закончились после второй раздачи в конце хода игрока, которому в начале раунда досталась фишка Арлекина – запускается проверка окончания раунда.

- Если карточки закончились после второй раздачи в конце хода игрока, которому в начале раунда досталась фишка Купца – другой игрок совершает свой ход, после чего запускается проверка окончания раунда.

Проверка окончания раунда:

- Если карточки закончились, а фишка Дожа и/или Фаворитки не достигла клеток особняка, победителем в раунде становится игрок, на чьей стороне поля в данный момент находится Дож.
- Если при проверке Дож оказывается на большой клетке О – в раунде побеждает игрок, на чьей стороне поля находится Фаворитка.
- Если и Фаворитка оказывается на малой клетке О – перемешайте сброс и в третий раз сформируйте колоду, после чего **сыграйте третью раздачу**.
- Если же после третьей раздачи остаётся ничья – в раунде нет победителя и объявляется ничья.

После окончания 1-го раунда и определения победителя – начните 2-й раунд.

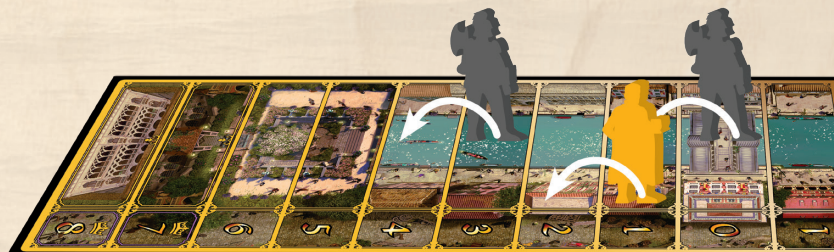
После окончания 2-го раунда игроки смотрят на следующие условия:

- Если один из игроков победил в обоих раундах или выиграл в одном, а во втором была ничья – он становится **победителем в игре**.
- Если оба игрока побеждали по 1 разу – сыграйте третий раунд, который определит победителя в игре.
- Если третий раунд закончится ничьей – считается что партия закончилась **ничьей**.

❖ Особые правила персонажей ❖

«Я предпочитаю свободу, хоть и не люблю оставаться один». Великий Дож Венеции, известен своей мудростью и благоразумием. Однако, как и любой выдающийся человек, он имеет изъян – порой развлечения его заботят больше, чем родная Республика.

Кортеж: Игрок может одновременно разыграть две карточки Дожа, чтобы одновременно переместить Дожа и обоих Стражников на одну клетку в одном направлении. В этом случае игрок обязан переместить все фишки – в противном случае игрок не может разыграть карточки таким образом.



«Хороший стражник не мешает хозяину – но словно тень, следует за ним». Доверенные телохранители оберегают покой Республики – одетые в броню простых городских стражников они неприметно охраняют личное пространство господина, устраняя любые неприятности. Однако, даже к самым честным и неподкупным можно найти свой подход...

Знать и доблесть: Дождь и Стражники никогда не могут находиться на одной клетке. Дождь обязан всегда располагаться между двумя фишками Стражников – выходить за их границу он не может.

Купец и Арлекин могут находиться на любой клетке основной части поля, на одной клетке друг с другом или с другими фишками.

«Иойдём, я покажу тебе что-то невероятное!» Ипрекрасную девушку любит вся Венеция – ведь она способна подарить улыбку даже самому чёрствому и серьёзному человеку. Ловко исполняя акробатические трюки, она превращает улицы города в личную арену для представлений. И никто не смеет ей отказать. Но кто знает – что на самом деле у неё на уме?

Маскарад: если Арлекин расположена между особняком игрока и Дожем (но не на одной клетке с ним) – игрок может воспользоваться её особым правилом: разыгрывая карточки Арлекина, он может применить их не только на фишку Арлекина, но и на любой другой тип фишек (в том числе и на Дожа; в случае со Стражниками – на обе фишки).

Важно! Это правило не действует на Фаворитку.

При использовании этого правила нельзя к разыгранным карточкам Арлекина добавлять карточки выбранной фишки – в один ход можно сыграть карточки только одного персонажа.

Пример: Арлекин расположена между вашим особняком и Дожем. Вы собираетесь разыграть особое свойство Арлекина и целью выбираете Купца. Вам выгодно переместить его как можно ближе к вашему особняку. Вы разыгрываете 2 карточки Арлекина, одну на 2 очка движения, а вторую на 3 очка движения – и перемещаете Купца на 5 клеток. При этом вы не можете добавить к карточкам Арлекина карточку Купца, чтобы переместить его дальше.

- Если Дождь находится к вашему особняку ближе Арлекина – **правило не работает.**
- Если при использовании правила Маскарада Дождь в момент последовательного розыгрыша карточек оказался на клетке между Арлекином и вашим особняком (в том числе и на клетке с Арлекином) – дальнейшие карточки не разыгрываются и Дождь остаётся на клетке.

Пример: У вас на руке 2 карточки Арлекина (3 и 2) и вы решаете разыграть её особое правило на фишку Дожа. После розыгрыша первой карточки Дож проходит три клетки и встаёт на одну клетку с Арлекином – вы больше не можете разыгрывать карточки Арлекина, хотя они у вас остались.



Если бы вы вначале разыграли карточку с 2 очками движения, то Арлекин всё ещё оставалась бы между фишкой Дожа и вашим особняком. Тогда вы могли бы разыграть ещё и карточку с 3 очками движения, в итоге переместив Дожа к вашему особняку.



«Зачем нам туда? Деньги всё скажут за меня». Знатный купец, представляющий торговую гильдию, знает себе цену. Но ещё лучше он знает цену людям. Его уважают и боятся, следуя каждому слову и лишь Арлекин, улыбаясь, показывает ему язык.

Слово гильдии: в начале своего хода игрок может решить **не разыгрывать карточки** с руки и вместо этого призвать **одну** фишку на клетку с Купцом.

Помните, что при призыве игрок не должен нарушать правило **Знати и доблести** – фишка Дожа обязательно должна быть окружена стражниками.

Исключение составляет фишка Арлекина – игрок **не может** её призвать, используя данное свойство персонажа.




❖ Свойства карточек ❖

Большинство эффектов карточек связаны с перемещением на указанное количество клеток, однако существуют и другие эффекты, такие как ►◄ Стражников и ◊ Арлекина (подробнее об их свойствах ниже).

Виды и количество карточек:

Дождь 1 (12 шт.): Перемещается на 1 клетку. Игрок может одновременно разыграть две карточки Дождя, чтобы переместить Дождя и двух Стражников на одну клетку в одном направлении.

Символ  напоминает вам об этом свойстве.

Стражники 1 (4 шт.): Один из Стражников перемещается на одну клетку. При розыгрыше нескольких карточек Стражников игрок выбирает на какую именно фишку разыгрывается эффект карточки – в один ход можно воздействовать сначала на одну, а затем на другую фишку Стражника.

Стражники 1+1 (10 шт.): Оба Стражника перемещаются на одну клетку в выбранном игроком направлении, независимо друг от друга, ЛИБО один из Стражников на две клетки в выбранном игроком направлении.

Стражники ►◄ (2 шт.): Стражники перемещаются на соседние клетки, вплотную к фишке Дождя.

Купец 1 (2 шт.), 2 (8 шт.), 3 (2 шт.): Купец перемещается на указанное в карточке количество клеток.

Арлекин 1 (1 шт.), 2 (3 шт.), 3 (4 шт.), 4 (3 шт.), 5 (1 шт.): Арлекин перемещается на указанное в карточке количество клеток.

Арлекин ◊ (2 шт.): Арлекин перемещается на центральную клетку поля.



8990



© Zvezda. All rights reserved.

Under licence from Reiner Knizia